

¹JHENIFFER FERREIRA DANTAS

²LEILIAN CRISTINA PARÃO DA SILVA

SERIOUS GAME: Paramentação e Desparamentação do profissional que atua na Assistência ao paciente com Covid-19, Um Relato de Experiência.

¹JHENIFFER FERREIRA DANTAS
²LEILIAN CRISTINA PARÃO DA SILVA

SERIOUS GAME: Paramentação e Desparamentação do profissional que atua na Assistência ao paciente com Covid-19, Um Relato de Experiência.

Artigo Apresentado no Curso Bacharel em Enfermagem, Ensino Superior do Centro Universitário São Lucas Ji-paraná 2021, como requisito parcial para obtenção de nota na Disciplina TCC II.

Orientador (a): Prof Me. Fabiana Nink

D192s

Dantas, Jheniffer Ferreira

SERIOUS GAME: Paramentação e Desparamentação do profissional que atua na assistência ao paciente com Covid-19, um relato de experiência / Jheniffer Ferreira Dantas, Leilian Cristina Parão da Silva. Ji-Paraná: Centro Universitário São Lucas, 2021.

18 p. il.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Centro Universitário São Lucas, Curso de Enfermagem, Ji-Paraná, 2021.

Orientadora: Prof.^a Me. Fabiana Nink

1. Enfermagem. 2. Tecnologia. 3. Ensino. 4. Paramentação. 5. Covid-19. I. Silva, Leilian Cristina Parão da. II. Nink, Fabiana. III. SERIOUS GAME: Paramentação e Desparamentação do profissional que atua na assistência ao paciente com Covid-19, um relato de experiência. IV. Centro Universitário São Lucas.

CDU 616-083

Ficha catalográfica elaborada pelo bibliotecário José Fernando S Magalhães
CRB 11/1091

1 Artigo apresentado no curso de Bacharel em Enfermagem do Ensino Superior do Centro Universitário São Lucas Ji-paraná 2021, como Pré-requisito para conclusão do curso, sob orientação da professora Mestre Fabiana Nink fabiana.nink@saolucasjiparana.edu.br

2 Jheniffer Ferreira Dantas, graduanda Bacharel em Enfermagem do Ensino Superior do Centro Universitário São Lucas Ji-paraná, 2021. Email: jhenifferjipa@gmail.com

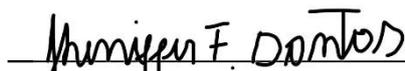
3 Leilian Cristina Parão da Silva graduanda Bacharel em Enfermagem do Ensino Superior do Centro Universitário São Lucas Ji-paraná, 2021. Email: leilaparao@gmail.com

ATA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

ATA Nº 01/2021 DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

No decimo quarto dia do mês de junho de dois mil e vinte e um, no horário das 19:00 às 19:50 reuniram-se o (a) Orientador (a) professor(a) **Fabiana Rosa de Olivera Nink** e os(as) professores (as) **Francieli Carniel e Tainara de Assunção** para comporem Banca Examinadora de Trabalho de Conclusão de Curso, sob a presidência do(a) primeiro(a), para analisarem a apresentação do trabalho " **SERIOUS GAME: Paramentação e Desparamentação do profissional que atua na Assistência ao paciente com Covid19, um relato de experiência.**". Após arguições e apreciação sobre o trabalho exposto foi atribuída à menção como nota do Trabalho de Conclusão de Curso dos (as) acadêmicos (as): **Jheniffer Ferreira Dantas e Leilian Cristina Parão da Silva.**

Trabalho de Conclusão de Curso (X) aprovado ou () reprovado
com nota total de 8,7 (oito e sete) pontos, sendo atribuídos o valor 8,7
(oito e sete) ao trabalho escrito e 8,6 (oito e seis) à apresentação oral.



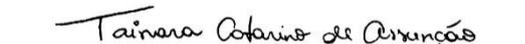
Jheniffer Ferreira Dantas



Leilian Cristina Parão da Silva



Prof. Me. Francieli Carniel



Prof Esp. Tainara de Assunção



**Prof. Me. Fabiana Rosa de
Oliveira Nink**



Prof. Me Francieli Carniel

¹SERIOUS GAME: Paramentação e Desparamentação do profissional que atua na Assistência ao paciente com Covid-19, Um Relato de Experiência.

²Jheniffer Ferreira Dantas

³Leilian Cristina Parão da Silva

RESUMO: O processo de Paramentação e desparamentação é de extrema importância ao realizar assistência de enfermagem ao paciente com diagnóstico de COVID-19, tal procedimento faz parte das técnicas executadas pelo enfermeiro, e são introduzidas na graduação através de aulas teóricas e práticas, para isso o processo de ensino-aprendizado tem se flexibilizado, fazendo uso de recursos tecnológicos para tornar ainda mais atrativo o aprendizado. **Objetivo:** Descrever a elaboração de um serious game sobre o procedimento de paramentação e desparamentação do profissional que atua na assistência de pacientes com COVID-19. **Métodos:** trata-se de uma pesquisa descritiva, exploratória, do tipo relato de experiência realizado por grupo de pesquisa interdisciplinar, com os cursos de enfermagem e sistemas de informação. **Resultados:** criação de um serious game que contempla todas as fases do processo de paramentação e desparamentação baseado nas normativas da Anvisa e Ministério da Saúde. **Conclusão:** Portanto percebemos que o trabalho interdisciplinar entre os cursos de Enfermagem e Sistema de Informação é uma importante estratégia para o ensino, no que tange a formação acadêmica, treinamento e atualização de profissionais da área da saúde.

Palavras-chave: Enfermagem. Tecnologia. Ensino. Paramentação. Covid-19.

SERIOUS GAME: Dressing and Undressing of the professional who works in Patient Care with Covid-19, An Experience Report.

ABSTRACT:The process of Paramentation and disparamentation is extremely important when performing nursing care to patients diagnosed with COVID-19, this procedure is part of the techniques performed by the nurse, and are introduced in the undergraduate course through theoretical and practical classes, for this, the teaching-learning process has become more flexible, making use of technological resources to make learning even more attractive to make learning even more attractive. **Objective:** Describe the development of a serious game about the professional's gowning and undressing procedure of the professional who works in the care of patients with COVID-19.

Methods: this is a descriptive, exploratory, of the type of experience report carried out by an interdisciplinary research group, with nursing courses and information systems

Results: creation of a serious game that includes all phases of the process of paramentation and depamentation based on the regulations

Anvisa and the Ministry of Health. **Conclusion:** Therefore, we realize that interdisciplinary work between nursing and information system courses is an important strategy for teaching with regard to academic training, training and updating of health professionals.

Keywords: Nursing. Technology. Teaching. Dressing. Covid-19.

1 Artigo apresentado no curso de Bacharel em Enfermagem do Ensino Superior do Centro Universitário São Lucas Ji-paraná 2021, como Pré-requisito para conclusão do curso, sob orientação da professora Mestre Fabiana Nink fabiana.nink@saolucasjiparana.edu.br

2 Jheniffer Ferreira Dantas, graduanda Bacharel em Enfermagem do Ensino Superior do Centro Universitário São Lucas Ji-paraná, 2021. Email: jhenifferjipa@gmail.com

3 Leilian Cristina Parão da Silva graduanda Bacharel em Enfermagem do Ensino Superior do Centro Universitário São Lucas Ji-paraná, 2021. Email: leilaparao@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

A paramentação e desparamentação, definida como procedimento realizado para fins de proteção nos atendimentos aos pacientes que apresentam quadro clínico com potencial risco de contaminação, seja por contato, gotículas ou aerossóis, entre outros. É definida como troca de trajes por vestimentas apropriadas, um EPI (Equipamentos de Proteção Individual) direcionado ao profissional de saúde para assistência de qualidade, assim também como a desparamentação, tido como momento de maior risco de contaminação do profissional, sendo a retirada das vestimentas após o uso. As normas técnicas são atualizadas regularmente, com o objetivo de propiciar segurança e descontinuação de contaminação (ANVISA, 2020).

O uso destes EPIs para paramentação e desparamentação são ilustrados e descritos por procedimento operacional padrão - POP's e normatizado pela nota técnica GVIMS/GGTES/ANVISA Nº 04/2020-25/02/2021, orientando passo a passo visando a segurança no uso de cada EPI (capote, máscara N95, cirúrgica, PFF2, capacete de proteção, óculos, touca e luva) pois os profissionais que enfrentam casos suspeitos e confirmados de COVID-19 tem como primeira barreira de defesa a paramentação e principalmente a desparamentação correta, seguindo passos conforme a técnica. (BRASIL, 2020).

No início do ano de 2020, os profissionais da saúde tiveram que se adaptar ao atual cenário pandêmico devido ao coronavírus SARS-CoV-2, que teve início em Wuhan na China no final de 2019 no mês de dezembro, intensificaram ainda mais a rotina de cuidados na prevenção de contaminação profissional-paciente vice-versa, uma vez que, a maior forma de transmissão, se dá por aperto de mão, gotas de saliva, espirro e tosse, contato com objetos ou superfícies contaminadas, tendo como desfecho clínico infecções, patologias respiratórias, desde quadros assintomáticos a quadros grave (BRASIL, 2020).

Lopes (2020) reafirma que neste cenário pandêmico a assistência realizada ao paciente com diagnóstico de COVID-19 tornou-se ainda mais cautelosa pelo motivo dos cuidados de biossegurança. Sendo o procedimento de paramentação e desparamentação o método de controle mais adequado para prevenir a propagação da infecção no processo de assistência à

saúde, porém esta medida deve ser procedida na sequência correta tendo em mente o mesmo protocolo, procedida pela lavagem das mãos e limpeza do ambiente.

Os procedimentos de paramentação e desparamentação fazem parte das técnicas executadas pelo enfermeiro, são introduzidas na graduação através de aulas teóricas e práticas, contudo, o processo de ensino-aprendizagem tem se flexibilizado conforme as tecnologias presentes em nosso meio. Assim para um melhor desempenho das habilidades, a existência de Tecnologia Educacional Digital (TED) tem se tornado um meio de diversificação e agilidade para o estudante (SILVEIRA & COGO, 2017).

Chaves et al. (2018) ressaltam que a educação é uma estratégia básica para divulgação de informações sobre saúde para as pessoas de uma forma fácil de entender, mas a maneira de alcançá-la é essencial, a fim de atingir os objetivos desta estratégia Farias et al. (2015) referem que foi somente a partir da década de 1940 que novos métodos educacionais foram introduzidos em um contexto preventivo, recursos audiovisuais foram inseridos em grupos e lideranças comunitárias que tiveram um impacto significativo sobre educação e práticas de saúde.

Segundo Silveira & Cogo (2017) muitos educadores e instituições educacionais consideram os recursos computacionais como a possibilidade do ensino moderno e os chamam de "novas tecnologias". No entanto, deve-se considerar que o uso da tecnologia por si só não garante uma melhor aprendizagem, requer o desenvolvimento de atividades de ensino para conectar as principais ações baseadas na autonomia com a realidade trabalhada com os alunos. Os autores afirmam que o método de ensino flexibiliza o tempo e o número necessário de vezes executadas até o aperfeiçoamento, também possibilita a prática em qualquer espaço geográfico. Há diversos recursos que dinamizam o aprendizado por TED, como jogos, vídeos interativos e hipertextos, sendo necessário a conexão wireless ou redes de internet para execução.

Os jogos permitem que o educador apresente novas situações e discuta as melhores maneiras de soluções, além da construção do conhecimento e treinamento da atividade individual, oferecendo oportunidades de aprendizagem e mudanças de comportamento. A diferença entre jogos "sérios" e outros tipos de jogos é o foco nos resultados de aprendizagem específicos e o alcance de mudanças no desempenho. É um Jogo que têm um propósito

específico e oferece oportunidades de aprendizagem e mudança de comportamento (DOMINGUES ET AL, 2014).

A inserção de jogos virtuais como novas ferramentas de ensino são importantes, pois, desenvolvem habilidades dos acadêmicos de enfermagem, como atenção, interação, memória, raciocínio lógico, planejamento, tomada de decisão, escolhas visuais, entre muitas outras. Portanto, o desenvolvimento de um jogo sérius é de grande importância, pois pode ser utilizado para contribuir com a produção de conhecimento nas áreas educacionais voltadas para a saúde. O objetivo do estudo foi descrever a produção de um game de simulação virtual dos procedimentos de paramentação e desparamentação do profissional de enfermagem que atua com pacientes suspeitos ou confirmados com COVID-19.

2 METODOLOGIA

Trata-se de um estudo descritivo, como relato de experiência, elaborado de forma interdisciplinar, entre os cursos de Enfermagem e Sistemas de Informação. As disciplinas participantes foram o Projeto Integrador Bases da Enfermagem, do 5º período, e grupo de estágio de Sistemas de Informação do Centro Universitário São Lucas Ji-Paraná, RO (UniSL). O objetivo foi desenvolver um serious game intitulado “Nurse: simulação de técnicas”, de forma a aplicar a tecnologia ao ensino, o “jogador” simulará técnicas que são de competência da equipe de enfermagem, ainda em execução pelo Grupo de Pesquisa Nurse - GPN.

A disciplina de Projeto Integrador (PI) - Bases da Enfermagem tem como objetivo oportunizar ao aluno do curso de enfermagem o desenvolvimento da competência de conhecer as bases de Enfermagem (fundamentos básicos) e sua importância para a atuação profissional, através do desenvolvimento de um trabalho integrador, que promova interação do aluno entre a teoria e aplicabilidade do aprendizado em sua atuação profissional, a partir da aplicação dos conhecimentos em situações reais. A experiência vivenciada neste PI foi a construção de um jogo interativo (serious game) sobre a técnica de paramentação e desparamentação, no período de 2019/2 a 2021/1.

Foram realizados encontros presenciais em sala de aula e laboratório sobre as técnicas executadas pelo enfermeiro, atividades em grupos de no máximo seis alunos, utilizados recursos

como internet, computadores, mapas mentais, storyboards e vídeos. Além disso, houve encontros com os alunos de enfermagem e sistemas de informação em seus ambientes de aulas teóricas e práticas. Vale ressaltar que mesmo após o encerramento do semestre de ambas as disciplinas, o projeto continuou, e, em 2020, em virtude da pandemia do COVID-19, os encontros aconteceram de forma remota por vídeo conferência (Google meet), resultando então, na elaboração do serious game da técnica de paramentação e desparamentação.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Não é novidade nos dias de hoje o crescente interesse pelos avanços tecnológicos, recursos através da internet, como jogos eletrônicos, serious game vem sendo utilizado para tornar o processo de ensino aprendizado mais significativo e motivador, além de potencializar as habilidades. A aprendizagem baseada em games é considerada uma metodologia ativa, significa não somente a modernização da educação, mas, ao mesmo tempo, atrai o aluno a buscar e ser protagonista do seu conhecimento, interagindo, descobrindo resultados por experiência e testando pensamentos críticos CARVALHO (2020).

O serious game foi nomeado “Nurse: simulação de técnicas”, e desenvolvido pelo Grupo de Pesquisa Nurse (GPN), composto por estudantes da graduação de Enfermagem e Sistemas de Informação, sob a coordenação de docentes das áreas de Computação e Enfermagem, com uma abordagem colaborativa, sob a óptica interdisciplinar. Enquanto os alunos e docentes de Sistemas de informação trabalhavam na elaboração, ilustração e programação dos cenários simulando o ambiente hospitalar, bem como a funcionalidade do jogo, os docentes e alunos da enfermagem empenharam-se na elaboração do conteúdo, de forma que o intuito educacional sobressaísse entre os recursos tecnológicos aplicados. É importante ressaltar que o jogo é disponível para versão offline através de computador, com perspectiva que em breve será desenvolvida versão online.

Foram realizados encontros semanais em sala de aula, no semestre de 2019/2, com turma composta por 22 alunos de enfermagem, dividiu os grupos e temas a serem trabalhados (técnicas da enfermagem). Para auxiliar no desenvolvimento do jogo, os acadêmicos de

enfermagem produziram conteúdo através de mapas mentais, storyboards e Protocolo Operacional Padrão (POPs), com base em manuais de boas práticas, protocolos, procedimentos operacionais e artigos científicos que foram aplicados no simulador, os acadêmicos de Sistemas de Informação praticaram o desenvolvimento do game como sistema, colocando em prática a modelagem tridimensional, programação e desenvolvimento de sistemas.

A estratégia de trabalho em grupo já faz parte da metodologia dos PI's (Projeto Integrador), o objetivo é promover interação entre os alunos e impulsionar as trocas de experiências. RIBEIRO e SOUSSA (2019) também notaram em seus estudos que a estratégia de trabalho em grupo na iniciação científica, com alunos e professores que pertenciam às áreas da saúde e sistema de informação, obtiveram integração diferente entre saberes e coordenação de ações. Os autores apontam os desafios e benefícios da estratégia de grupo, chamando a atenção para atividades de ensino relacionadas ao planejamento de metas e os direcionamentos necessários para o estabelecimento de relações internas e interpessoais.

No segundo momento, os alunos de enfermagem treinaram o passo a passo da técnica no laboratório e posteriormente gravaram vídeos com a sequência de paramentação e desparamentação. O material teórico e de mídia subsidiou o desenvolvimento prático do serious game *Nurse: Simulação de técnicas* pelo curso de Sistemas de Informação. Para o desenvolvimento do projeto foram realizadas pesquisas na área de computação e da saúde.

Através do jogo o acadêmico e/ou profissional conseguirá treinar o procedimento quantas vezes for necessário, tendo em vista que só concluirá quando organizar o passo a passo da técnica na sequência correta. Essa estratégia possibilitará maior repetição do procedimento, potencializando o aprendizado, visto que o mercado de trabalho está cada vez mais exigente quanto às competências e habilidades dos profissionais.

Para NASCIMENTO et al, (2021) o conjunto de definição de serious game tem como característica tecnológica, utilizada através de computadores ou smartphones com finalidade educacional de interação com respostas lógicas e emocionais, familiarizando o usuário com recursos tecnológicos e de multimídia.

A fim de atender e acompanhar o crescente mercado de trabalho, cuja exigência é um profissional capaz de resolver problemas, DUQUE (2019) ressalta que a educação na área da saúde passa por um processo de readaptação e discussão, sendo necessário que as instituições acadêmicas nas seguintes áreas, adaptem-se às novas estratégias de ensino, para que a formação profissional em saúde possa ser construída com autonomia para garantir a qualidade do atendimento.

No ano letivo de 2021/1, após o término da disciplina de PI, os acadêmicos continuaram com o GPN, porém, com o advento da pandemia do COVID-19, os encontros passaram a ser realizados de forma remota pelo google meet para concretizarem o serious game em jogo, através da criação do game através da ferramenta Unreal Engine 4 e o modelo Scrum de desenvolvimento ágil. Estão apresentadas abaixo nas figuras as etapas do jogo.

Figura 1 - Tela inicial do *Nurse Simulação de Técnicas*.



Figura 2 - Tela de comando para iniciar a simulação da técnica.

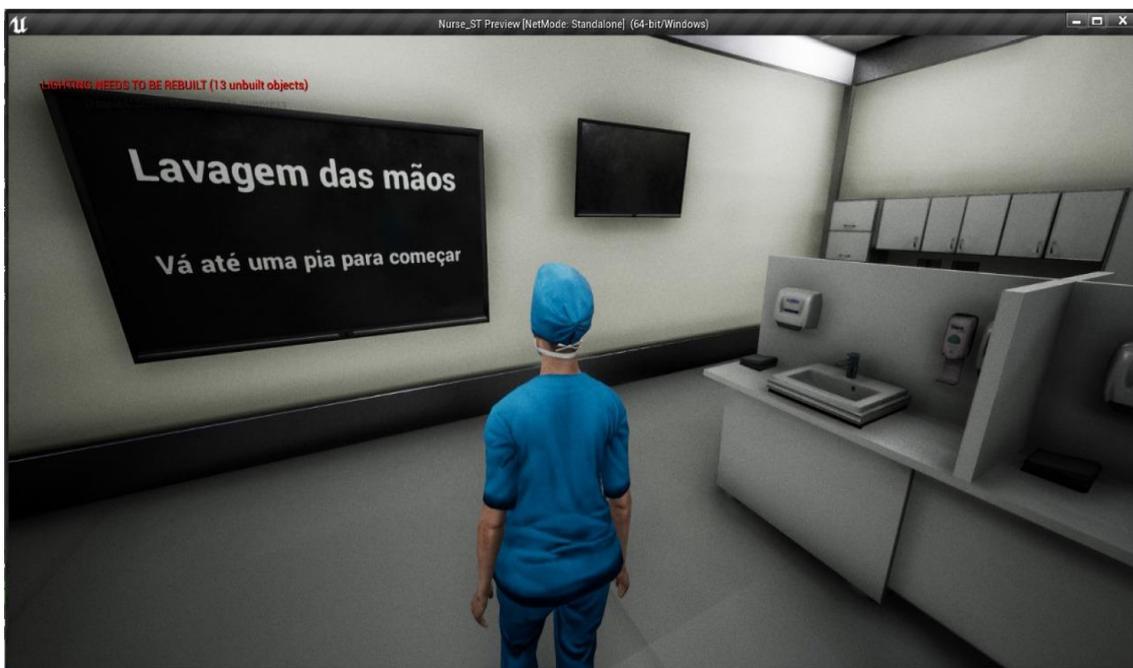


Figura 3 - Assistir o vídeo do passo a passo da lavagem das mãos.

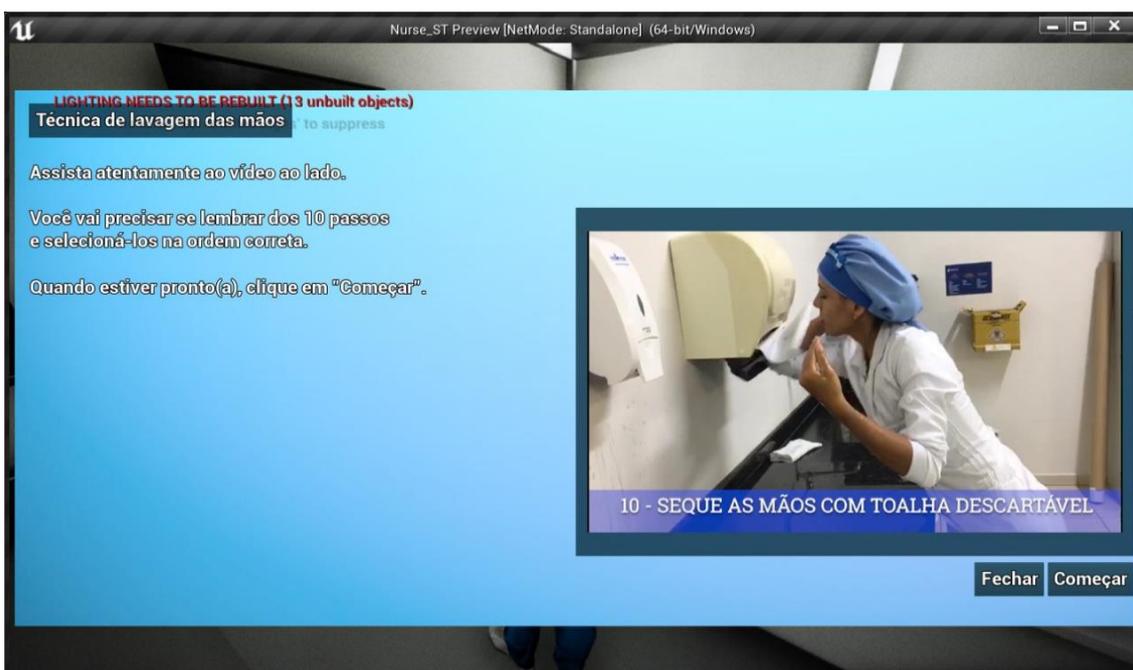


Figura 4 - Jogar: organizar o passo a passo da técnica de lavagem das mãos.

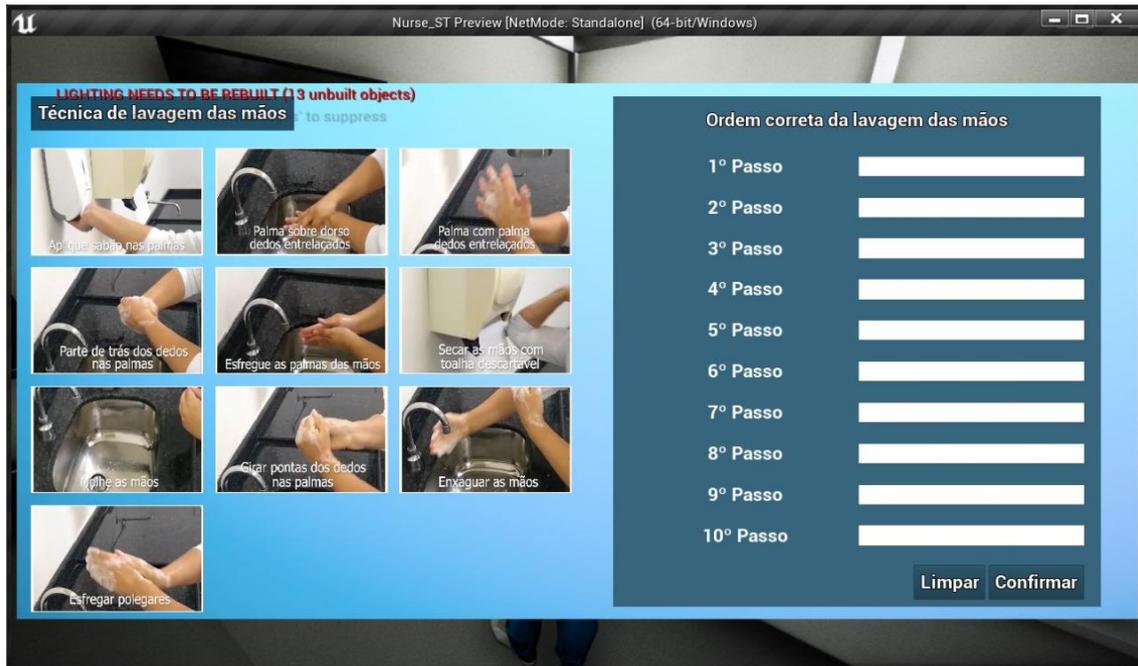


Figura 5 – Jogar: Paramentação e Desparamentação.



Figura 6 - Assistir o vídeo explicativo sobre paramentação e desparamentação.

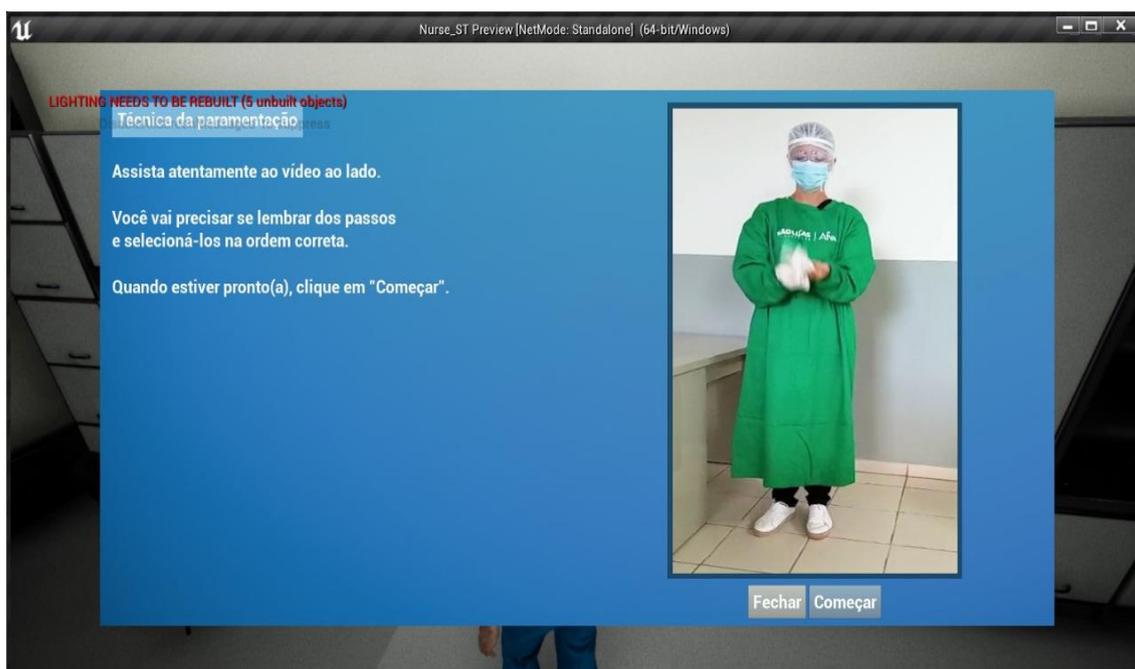


Figura 7 - Jogar: Organizar a sequência correta de Paramentação.

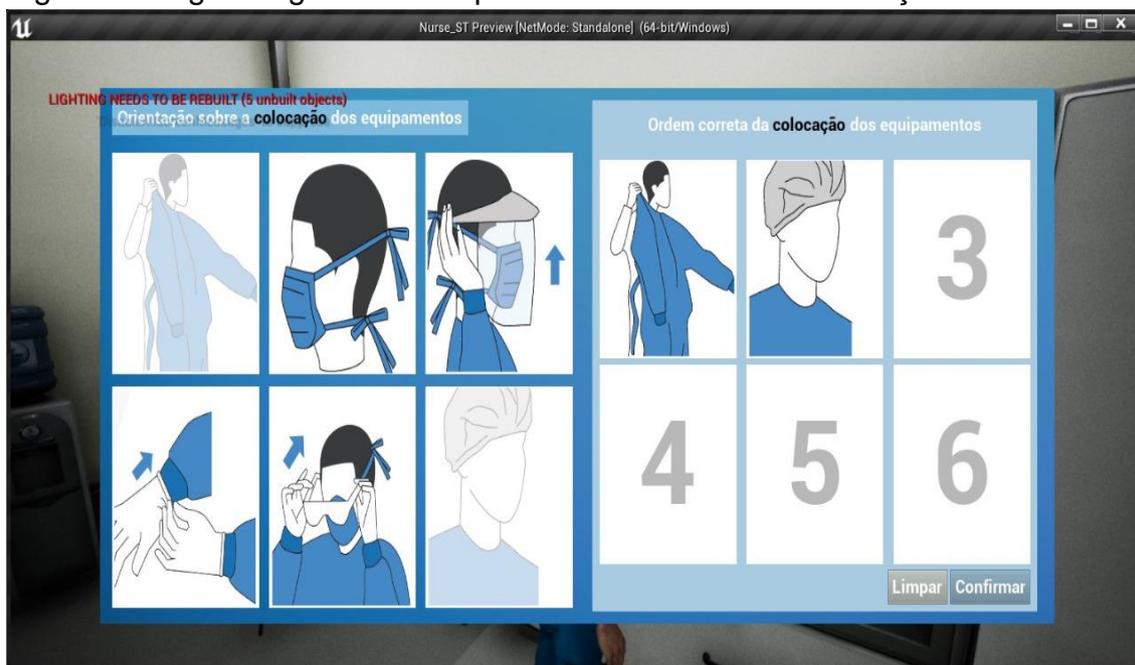
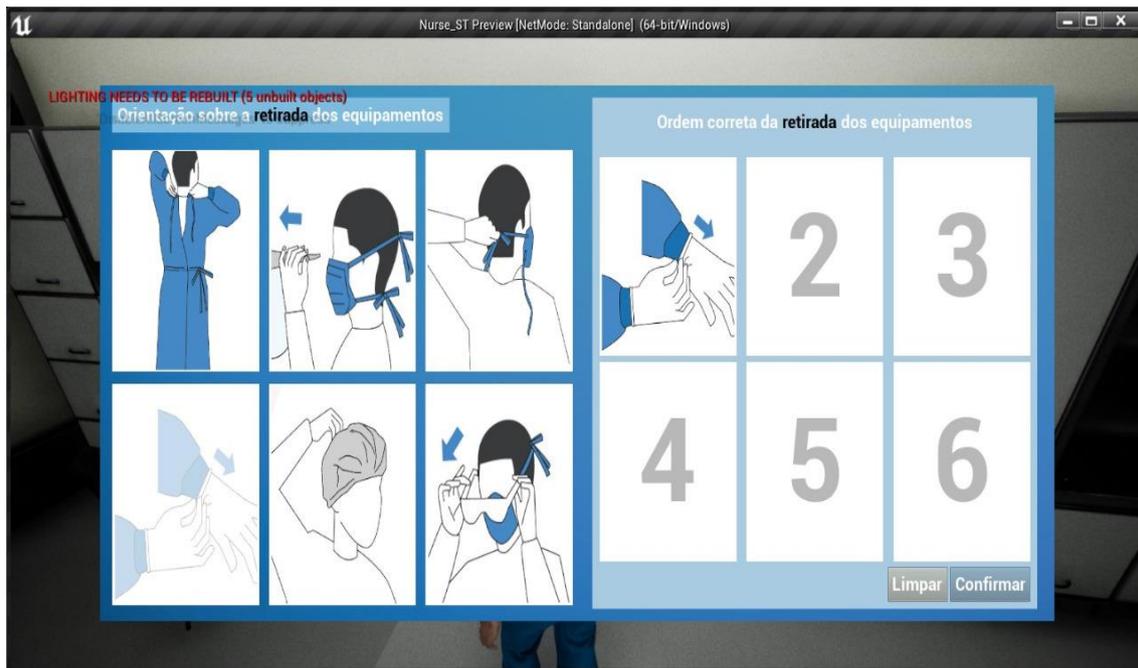


Figura 8 - Jogar: Organizar a sequência correta da Desparamentação.



A criação de um ambiente tecnológico para prática de atividades proporciona ao aluno a oportunidade de repetir inúmeras vezes o mesmo procedimento, permitindo que sejam visualizados os erros e com isso aprimorem a técnica, deixando o jogador ainda mais seguro na execução na prática, e consequentemente diminuindo o risco de erros, resultando em maior segurança tanto para o paciente quanto para o profissional. Capacitar os alunos de enfermagem com conhecimentos e habilidades que reflete no desenvolvimento prático e seguro a fim de atender de forma eficaz às necessidades dos pacientes (SILVEIRA e COGO, 2017).

A tendência da metodologia de ensino serious game tende a crescer nos próximos anos, tendo já muitos estudos comprobatórios baseados em TED (Tecnologia Educacional Digital), um destes é o *serious game*: Cuidando Bem, com objetivo de prática de alunos para a segurança do paciente, onde os resultados iniciais de testes do protótipo, foram positivos como recurso educacional de apoio ao ensino de segurança do paciente. (DOMINGUES et al, 2016).

Assim as Atividades de educação digital são fundamentais para chamar a atenção, direcionando seu público-alvo de maneiras diferentes, especialmente o público da geração digital, estudantes que se habituaram a usar a tecnologia, tendo preferência por inovações tecnológicas para auxiliar no processo de aprendizagem, quando comparada aos métodos tradicionais, como livros e artigos.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto *Nurse: simulação de técnicas*, é relevante para o treinamento, pois tem como principal objetivo, o desenvolvimento do serious game, através de estudos, manual e protocolos obtidos com sucesso, além de interagir alunos de cursos distintos, Enfermagem e Sistema de Informação, contribuindo cada qual com teorias e desenvolvimento, tendo como produto serious game, que ainda se encontra em fase de testes;

Consideramos que a técnica de paramentação e desparamentação unificada ao serious game, torna ainda mais atrativo no aprendizado e treinamento deste procedimento, pois o passo a passo do jogo desperta o interesse em acertar as sequências corretas, além de repetir inúmeras vezes, tendo como resultado conhecimento e fixação da técnica.

É importante ressaltar a relevância do projeto “ Nurse: simulação de técnicas” e concluir que os recursos tecnológicos podem e devem ser inseridos nas práticas de ensino em Enfermagem para contribuição do processo de aprendizagem, na inovação e promoção da interdisciplinaridade, aprimorando habilidades e conhecimentos aos usuários do game.

Percebemos que serious game é uma metodologia de ensino que vem sendo inserida para práticas, permitindo de forma lúdica o aprendizado, porém as metodologias deste tipo de ensino ainda são restritas, pois esta abordagem metodológica está sendo inserida aos poucos, pela complexidade no desenvolvimento e ainda vem se mantendo a aplicação de metodologias tradicionais.

Agradecemos a todos os acadêmicos dos cursos de Enfermagem e Sistemas de Informação, bem como os docentes envolvidos no GPN, que mesmo em meio a dificuldades de recursos,

reinventaram em época de pandemia, não desistiram do projeto e agora o nosso reconhecimento a todos é expressado por meio desse relato de experiência.

REFERÊNCIAS

ANVISA. AGÊNCIA NACIONAL DE VIGILÂNCIA SANITÁRIA. NOTA TÉCNICA GVIMS/GGTES/ANVISA Nº 04/2020. Disponível em:< https://www.gov.br/anvisa/pt-br/centraisdeconteudo/publicacoes/servicosdesaude/notas-tecnicas/nota-tecnica-gvims_ggtes_anvisa-04_2020-25-02-para-o-site.pdf> Acessado em: 23 de março 2021.

CARVALHO, Fernando L., **et al.** Metodologias ativas para educação presencial, blended e a distância. **Rev. Científica Integ**, Ano.2020, Ed.5, Vol.04. Disponível em :<<https://www.unaerp.br/revista-cientifica-integrada/edicao-atual/4163-rci-metodologiasativas-122020/file>>. Acesso 05 de Junho de 2021.

CHAVES, Arlane Silva Carvalho, **et al.** Uso de aplicativos para dispositivos móveis no processo de educação em saúde: reflexos da contemporaneidade. **Revista Humanidades e Inovação**, v.5, n. 6 - 2018. Disponível em :<<https://revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/article/view/744> >. Acesso 23 de Março de 2021.

CHIAVONE, Flávia Barreto Tavares, **et al.** Serious games no ensino da enfermagem: scoping review. **Rev. Enfermería Global**, n.60.v19, p.583-592 outubro, 2020. Disponível em :<<https://dx.doi.org/10.6018/eglobal.410841>>. Acesso 22 de Maio de 2021.

DIAS, Jéssica David, **et al.** Desenvolvimento de serious game como estratégia para promoção de saúde e enfrentamento da obesidade infantil. **Rev. Latino-Am.Enfermagem**, 2016;24. Disponível em :<<http://rlae.eerp.usp.br/>>. Acesso 17 de Maio de 2021.

DOMINGUES, Aline Natália, **et al.** Cuidando Bem: um serious game sobre segurança do paciente para o ensino de enfermagem. **Anais dos Workshops do Congresso Brasileiro de Informática na Educação**. 2016;233. Disponível em :< <https://br-ie.org/pub/index.php/wcbie/article/view/6933>>. Acesso 28 de Maio de 2021.

DUQUE, Kay. A. S, **et al.** Importância da Metodologia Ativa na formação do enfermeiro: Implicações no processo ensino aprendizagem. **REAS/EJCH** Vol.Sup.36. Disponível em :<: <https://doi.org/10.25248/reas.e2022.2019>>. Acesso 05 de Junho de 2021.

LOPES, Lorena Machado, **et al.** PARAMENTAÇÃO E DESPARAMENTAÇÃO: PROCEDIMENTOS PARA PREVENIR CONTAMINAÇÃO PELO NOVO CORONAVÍRUS. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**. Ano 05, Ed. 12, Vol. 05, pp. 154-178. Disponível em :<<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/saúde/paramentacao>>. Acesso 31 de Maio de 2021.

NASCIMENTO, KG, **et al.** Efetividade do serious game para a aprendizagem na enfermagem: revisão sistemática. **Rev. Gaúcha Enferm.**, 2021;42. Disponível em :<[10.1590/1983-1447.2021.20200274](https://doi.org/10.1590/1983-1447.2021.20200274)>. Acesso 22 de Maio de 2021.

OLIVEIRA, Ana Raquel Fonseca , **et al.** O uso de aplicativos de saúde para dispositivos móveis como fontes de informação e educação em saúde. **Revista Digital Biblioteconomia e Ciência**

da **Informação Campinas**, SP v.15, n.1, p.234-245, jan./abr. 2017. Disponível em :< <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/rdbci/article/view/8648137> > Acesso 23 de Março de 2021;

OLIVEIRA, Hudson Carmo, **et al.** Equipamento de Proteção Individual na pandemia por coronavírus: treinamento com Prática Deliberada em Ciclos Rápidos. **Rev Bras Enferm.** 2020;73. Disponível em :< <http://dx.doi.org/10.1590/0034-7167-2020-0303>>. Acesso 23 de Março de 2021.

ROCHA, Suzart Fernanda, **et al.** USO DE APPS PARA A PROMOÇÃO DOS CUIDADOS À SAÚDE. **III Seminário de tecnologias aplicada em educação e saúde**. Disponível em :< <https://www.revistas.uneb.br/index.php/staes/article/view/383> >. Acesso 23 de Março de 2021.

SILVEIRA, Maurício de Souza, **et al.** Contribuição das tecnologias educacionais digitais no ensino de habilidades de enfermagem: revisão integrativa. **Rev Gaúcha Enferm.** 2017;38. Disponível em :< https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1983-14472017000200501&script=sci_abstract&tlng=pt >. Acesso 02 de Abril de 2021.

VIANA, Lorena Saraiva, **et al.** Educação em saúde e o uso de aplicativos móveis: uma revisão integrativa. **Gestão e Desenvolvimento**, 28 (2020), 75-94. Disponível em :< <https://doi.org/10.34632/gestaoedesenvolvimento.2020.9466>>. Acesso 23 de Março de 2021.



SÃO LUCAS
EDUCACIONAL

